

DECLENCHER L'INITIATIVE



SENSIBILISATION EN MILIEU SCOLAIRE

Note BGE / présentation des actions

BGE

Depuis près de 40 ans défend, à travers son **projet associatif**, une certaine vision de l'entrepreneuriat. Ce projet repose sur trois axes, liés entre eux :

- **Démocratiser l'acte d'entreprendre**
- **Sécuriser les parcours professionnels**
- **Favoriser la création de valeur dans les petites entreprises**

Pour ce faire BGE s'appuie sur :

- la capacité à qualifier et à transférer des **compétences entrepreneuriales** et ce notamment avec les publics éloignés d'une culture entrepreneuriale et / ou économique ;
- une vigilance particulière à la réalité des **modèles économiques** des entreprises qu'elle accompagne. Cette vigilance passe par un investissement important dans la réalité des marchés sur lesquels l'entrepreneur souhaite se positionner et sur les capacités commerciales de ce dernier ;
- un ensemble de **ressources mobilisables** au bénéfice des entrepreneurs : outils dédiés, club d'entrepreneurs, partenariats ;

Chaque année BGE, à travers ses 550 implantations partout en France, accompagne plus de 50 000 entrepreneurs dans leur projet de création-reprise d'entreprise.

Le réseau BGE peut s'appuyer sur une organisation et un maillage **territorial (900 conseillers-formateurs, 500 implantations)** pour offrir à **l'Education Nationale** une capacité d'intervention nationale coordonnée, organisée et maîtrisée en direction des jeunes et des scolaires.

POURQUOI LA MOBILISATION de BGE en MILIEU SCOLAIRE

Depuis la signature de l'accord cadre en novembre 2013, ce sont plus de **51 000** collégiens et lycéens qui ont été sensibilisés en France à l'esprit d'entreprendre avec les outils BGE.

Déployer des actions en milieu scolaire, un enjeu sociétal

Développer l'esprit d'entreprise, c'est travailler sur la capacité à prendre des initiatives, à gérer un projet, à se mettre en action et ainsi contribuer à former des citoyens participant pleinement à la construction de leur avenir dans la société.

Plus particulièrement, les actions BGE en milieu scolaire répondent aux enjeux :

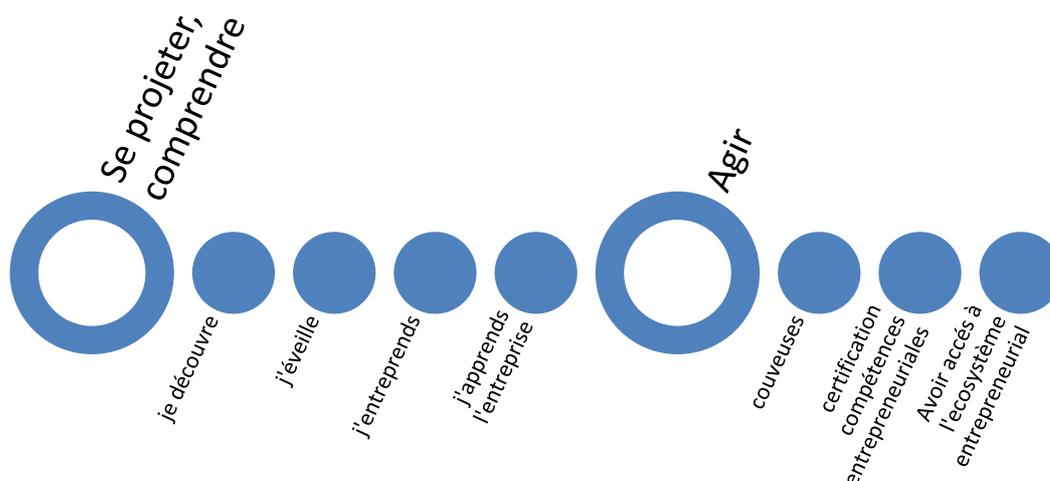
- de développer le goût et la capacité à la prise d'initiative et à la gestion de projet
- d'une meilleure compréhension du monde économique et professionnel
- d'une découverte du fonctionnement et réalités d'une entreprise
- d'ouvrir de nouvelles perspectives professionnelles aux jeunes et de favoriser l'insertion professionnelle des jeunes
- de faire valoir habilités et capacités des jeunes en plus de savoirs académiques
- de développer les compétences à entreprendre
- de créer des liens entre l'école et les entreprises du territoire

L'entrepreneuriat à l'école, cela peut-être :

- une approche intégrée permettant de travailler sur diverses **compétences transversales**,
- un **antidote au décrochage scolaire** et un moyen de développer le goût d'entreprendre, la motivation, la persévérance et la réussite des élèves,

En s'investissant dans un projet entrepreneurial, les élèves vivent une aventure qui leur permet de développer leur sens de l'initiative et de l'engagement. Au travers de ces expériences, les élèves sont encouragés à coopérer **dans des projets collectifs** où ils sont acteurs de leur propre apprentissage. La mise en situation autour d'un projet réel donne l'occasion aux élèves **d'expérimenter de nouvelles situations pédagogiques** particulièrement riches et de mobiliser leur **savoir-faire, leur savoir-être mais aussi leur savoir-agir.**

LES INTERVENTIONS



SE PROJETER, COMPRENDRE

BGE réseau porte une gamme d'outils destinée à expérimenter l'Entrepreneuriat en classe dans les collèges et les lycées. Cette gamme est aujourd'hui composée de 4 outils (cf. **Annexe**) :

- **Je découvre** : séance ludique de 2 heures avec le témoignage d'un entrepreneur pour sensibiliser les élèves au métier de chef d'entreprise
- **J'éveille** : 3 ateliers de 90 minutes pour éveiller les élèves à l'esprit entrepreneurial
- **J'entreprends** : module de 21 heures pour familiariser les élèves à la conduite d'un projet entrepreneurial
- **J'apprends l'entreprise** : module de 24 sessions de 2 heures pour faire vivre à des groupes d'élèves le parcours d'un entrepreneur avec l'élaboration d'un dossier de création d'entreprise

Ces actions sont déployées :

- En collèges et lycées
- Filières générales et filières professionnelles, CAP et BEP
- Auprès de décrocheurs

AGIR

BGE peut mobiliser, notamment pour les jeunes en filières professionnelles :

- Ses **couveuses d'entreprises** qui permettent de tester en grandeur nature l'idée d'un produit ou d'un service, le modèle économique afférent et les capacités entrepreneuriales de la personne, et ce pour des jeunes avec des projets de création d'entreprise avérés
- Ses **formations** qui donnent lieu à **certification** de compétences en lien avec le projet entrepreneurial
- Sa connaissance de tout l'écosystème entrepreneurial local et national afin de donner accès à toutes les ressources existantes et plonger le jeune entrepreneur dans une dynamique

Pour prendre contact : BGE / 01 43 20 54 87 / Valérie Capdepon ou Carole Petel

J'APPRENDS L'ENTREPRISE

Simuler une création d'entreprise tout au long de l'année scolaire

VIVRE LE PARCOURS D'UN ENTREPRENEUR TOUT AU LONG D'UNE ANNÉE SCOLAIRE

L'outil « J'APPRENDS L'ENTREPRISE » place les jeunes dans une situation concrète de création d'entreprise. Il a vocation à :

- > **Éveiller l'intérêt** des jeunes à l'entrepreneuriat
- > **Faire découvrir** concrètement les étapes de la création d'entreprise
- > **Initier** les élèves au travail en équipe sur la durée
- > **Stimuler** la créativité et la prise d'initiatives
- > **Permettre** aux futurs citoyens de développer leur sens des responsabilités

DÉTAILS DE L'OUTIL

Le parcours « J'APPRENDS L'ENTREPRISE » se compose de 24 sessions hebdomadaires de 2 heures réparties sur 8 mois qui font vivre aux élèves répartis par groupes de 5, l'expérience d'une création d'entreprise. Pas à pas, ils vont construire collectivement leur projet, se l'approprier, en passant par 4 étapes clés : l'entrepreneur, le marché, le financement, le jury final.

Les sessions sont animées par un conseiller en création d'entreprise de BGE. Des périodes intersessions, animées par les enseignants, permettent aux équipes d'élèves d'avancer sur leur projet. Le conseiller BGE et le professeur travaillent en étroite collaboration tout au long de l'année.

En fin de parcours, chaque groupe présente son projet devant un jury, qui valorise les meilleures initiatives, ces dernières pouvant ensuite participer à un concours régional Inter-établissements (en fonction des autres initiatives menées localement).

CIBLE :
collèges,
lycées

SUPPORTS
PÉDAGOGIQUES
FOURNIS

Un guide
méthodolo-
gique pour les
enseignants

Un manuel
scolaire
à destination
des élèves

Des
présentations
PowerPoint
d'animation

J'ÉVEILLE

3 ateliers pour éveiller l'esprit d'initiative dès le collège

FAIRE PRENDRE CONSCIENCE AUX JEUNES DE LEUR POTENTIEL ENTREPRENEURIAL

Ce programme a vocation à sensibiliser les jeunes au goût d'entreprendre, par différentes expériences ludiques et pragmatiques, qui ont pour objectifs de :

- > **Stimuler** la créativité et la prise d'initiatives
- > **Favoriser** la connaissance de soi et la confiance en soi
- > **Initier** les élèves au travail en mode projet
- > **Se familiariser** avec l'environnement économique



CIBLE :
collèges,
lycées

DÉTAILS DE L'OUTIL

Le programme « J'ÉVEILLE » est composé de **3 ateliers** de **90 minutes** animés par un **conseiller BGE**, qui peuvent se séquencer ainsi :

Atelier
01

Une succession d'exercices ludiques sont proposés aux élèves, au cours desquels ils sont amenés à prendre conscience et autoévaluer leurs qualités et habiletés entrepreneuriales : confiance en soi, motivation, initiative, persévérance, esprit d'équipe, etc.

Atelier
02

Les élèves sont amenés à rencontrer des entrepreneurs de différents champs d'activité, qui viennent témoigner et leur faire découvrir différentes dimensions de l'entrepreneuriat.

Atelier
03

Les élèves participent à différents exercices pratiques pour stimuler la créativité et mobiliser leur « savoir agir ». Ils sont amenés à faire preuve d'initiatives, et plus particulièrement à s'intégrer et coopérer dans un projet collectif.

JE DÉCOUVRE

Une séance ludique

à la découverte du parcours
de l'entrepreneur

FAIRE DÉCOUVRIR LA DÉMARCHE ENTREPRENEURIALE PAR LE JEU

Le programme « JE DÉCOUVRE » a vocation à :

- > **Faire découvrir** les étapes d'une création d'entreprise
- > **Sensibiliser** les élèves au métier de chef d'entreprise, en le présentant comme une voie professionnelle possible
- > **Informier** les jeunes de l'existence de structures d'accompagnement à la création d'entreprises



CIBLE :
collèges,
lycées

DÉTAILS DE L'OUTIL

« JE DÉCOUVRE » est une animation de 2 heures à l'aide d'un jeu plateau qui permet de donner aux élèves un aperçu concret des étapes de la création d'une entreprise : l'adéquation personne/projet ; l'étude de marché ; l'étude financière ; le lancement de l'entreprise.

Fortement interactive, cette séquence pédagogique donne aux élèves un premier aperçu concret des étapes d'une création d'entreprise et les sensibilise au métier de chef d'entreprise.

Des équipes de 4 à 5 joueurs sont constituées dans la classe, et l'animation de la séance est assurée conjointement par un conseiller en création d'entreprise de BGE, qui apporte les éléments théoriques, et un entrepreneur, qui illustre par son expérience vécue.

J'ENTREPRENDS

Apprendre autrement en menant un projet entrepreneurial

FAMILIARISER LES ÉLÈVES À LA CONDUITE DE PROJET

L'outil « J'ENTREPRENDS » a pour objectif de :

- > Permettre aux jeunes de **s'approprier la conduite de projet**
- > **Développer** les aptitudes à communiquer
- > **Stimuler** les attitudes entrepreneuriales (l'esprit d'équipe, la créativité, la persévérance, la confiance en soi...)
- > **Donner du sens** à l'apprentissage

DÉTAILS DE L'OUTIL

L'action « J'ENTREPRENDS » est un module de **21 heures qui peut se dérouler de manière consécutive ou non**. Les sessions sont animées par un conseiller BGE, en étroite collaboration avec les professeurs. Déroulement des séquences (3h chacune) :

- **Mieux se connaître pour entreprendre** : échanges sur leurs parcours, leurs motivations, leurs qualités
- **Trouver l'idée et rencontrer des entrepreneurs** : séance de brainstorming : s'inspirer de ses passions, de ses envies...
- **Étude de marché** : se poser les bonnes questions
- **Élaboration du plan de communication** : atelier de créativité : le nom, le logo, le slogan
- **Étude financière** : évaluer la faisabilité du projet
- **Préparation aux jurys** : s'entraîner pour convaincre

Tout au long des animations les élèves vont réaliser un support de présentation de leur projet, et en fin de parcours, le soumettre à un jury d'entrepreneurs et de professionnels.

CIBLE :
collèges,
lycées,
décrocheurs
scolaires

**SUPPORTS
PÉDAGOGIQUES
FOURNIS**

Un guide
méthodolo-
gique pour les
enseignants

Des
présentations
PowerPoint
d'animation